ÄRANS VÄG 4



VAD HÄNDE SEN?

Introduktion

Detta är ett förslag till fortsättning på de händelser som utspelade sig i äventyret Mörkrets hjärta. Det går att använda oavsett om man har spelat hela trilogin eller inte. Det gör dock inga anspråk på att vara en fullständig äventyrsbeskrivning, utan tonvikten är lagd på intrigen och orsakssammanhanget. Du, och då menar jag SL ty bara du bör läsa det här, får utforma detaljerna och anpassa monster, mm, efter hur stark äventyrargruppen är.

Äventyret är gjort för att kunna fungera som introduktionsäventyr till Drakar och Demoner Gigant, men går även att använda till Expert.

I vanlig ordning står det dig helt fritt att ändra i äventyret (eller snarare äventyrsskelettet).

Dakoth är besegrad, hären är skingrad och hans gastar förintade, men allt är inte frid och fröjd för det. Efterverkningarna av Dakoths skräckvälde kommer att förmörka tillvaron i Österlandet för lång tid framöver och vid horisonten tornar nya probiem upp. Rollpersonerna kommer snart att få problem som feodalherrar. Kriget har förhärjat landet och en hungersnöd råder. Situationen är ännu inte akut, men vintern är på väg. Maten är heller inte det enda problemet, kriget har även gjort tiotusentals människor hemlösa och Dakoths forna slavar har ytterligare spätt på flyktingskarorna.

Medan rollpersonerna installerar sig som godsherrar något som man kan spela eller bara anta, men ge ändå spelarna lite fakta om sina domäner konfronteras de dock även mer akut svårighet.

Demonen

Tills för bara en vecka sedan (från spelets ”nu”) var Dakoths orcher och legosoldater skingrade i små band som förhärjade landsbygden i en desperat kamp för att överleva. Sathmogs och Eledains tjänare räknade med att eliminera dem en i taget. Inför detta hot och hotet om massvält har en stark ledare, Dakoths demon Daulruag, lyckats ena de kaotiska resterna av Dakoths härar. Militärt är parterna ungefär jämspelta och eftersom maten inte räcker till båda, är en fredlig uppgörelse omöjlig. Eledains och Sathmogs tjänare har samlat sina härar och har för. avsikt att angripa Daulruags tältläger innan han har hunnit befästa det. De hoppas få en avgörande fördel genom att angripa på dagen. Dagen innan det stora angreppet berättar dock Godvindel att han har utarbetat en plan: medan parterna förbereder sig för det kommande slaget, skall en kommandostyrka slå till mot Daulruags stabstält och förhoppningsvis ta kål på honom. Därefter angriper hären medan fienden är förvirrad och demoraliserad av förlusten av ledaren. Fienden är så pass heterogen att det krävs en mycket stark ledare för att ena dem. Utan Daulruag blir de betydligt lättare att besegra.



Om rollpersonerna åtar sig uppdraget ritar Godvindel upp en bristfällig skiss (se karta A) över fiendens tältläger och säger att hans besvärjelser och magiska drycker står till deras förfogande. Han har bl a flera OSYNLIGHETS- och TELEPORTERINGS-drycker, men det nämner han bara om rollpersonerna frågar.

Spelarna får själva lägga upp en plan för anfallet. Om de gör sig osynliga och smyger sig in i lägret kan de få svårt att finna varandra (de är ju osynliga även för varandra!), om de vill teleportera sig in måste de först komma obehagligt nära lägret, och slutligen om de vill förklä sig i sina elitgardesuniformer riskerar de att bli igenkända. Bäst vore kanske att kombinera dessa metoder på något sätt.

Dra dig inte för att ta kål på rollpersonerna om de lägger upp en korkad plan (såsom att de glömmer att lägga upp en plan för hur de skall ta sig ut ur lägret), men om rollpersonerna är intelligentare än sina spelare, kan det vara berättigat att hjälpa dem lite.

I stabslägret

DAULRUAG

STY	54		
SMI	12		
INT	16		
STO	54		
PSY	36	**KP**	42
FYS	30	**SB**	4T6

Naturligt skydd: 12 poäng hud
Viktiga färdigheter: Taktik 16, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 14
Specialförmågor: Osårbarhet (ska das endast av magi och av magiska vapen), Snabbhet (dubbla antalet attacker per SR).

Naturliga vapen	GC	Skada
2 nävar	14	1T6

2 OFFICERARE

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta.

4 ELITGARDESMEDLEMMAR

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta.
Dessa håller vakt utanför.
* Efter 6 SRs strid börjar även andra soldater strömma till.



Om rollpersonerna överlever...

Om och när rollpersonerna återvänder, HELAr Godvindel dem och han insisterar på att de går i spetsen för det följande anfallet (detta räknas som djärvt agerande enligt Drakar och Demoner Gigants regler för fältslag). Dels skulle det höja truppernas stridsmoral om de leddes av Dakoths besegrare (i synnerhet om de även har besegrat Daulruag), och dels är det viktigt

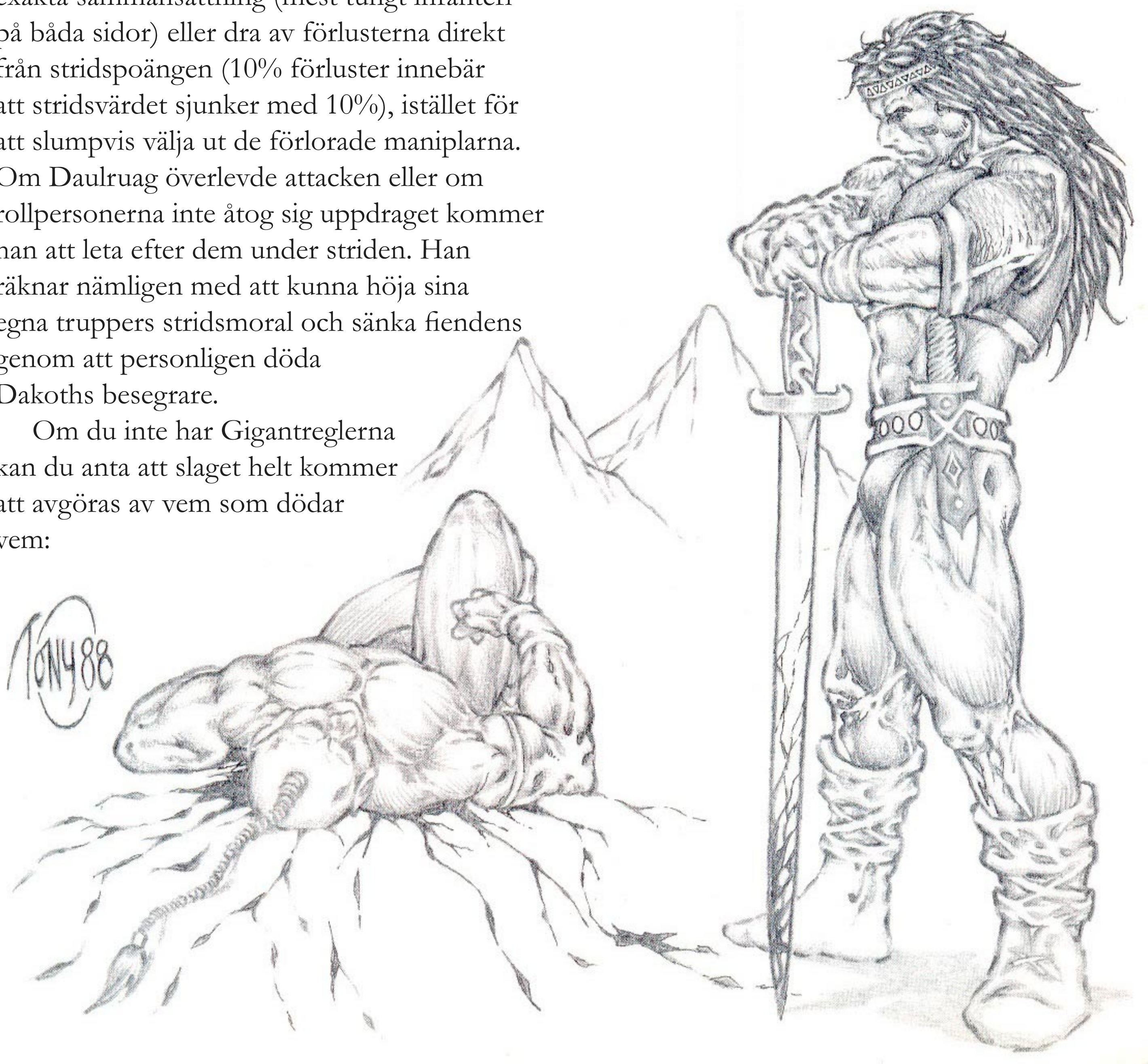
att Eledains och Satmogs tjänare får några hjältegestalter som enar dem. Här får du tillfälle att använda Fältslagsreglerna från Gigant. Under rådande omständigheter har Daulruags här ett stridsvärde på 363 (338 om Daulruag är död och 369 om han har dödat Dakoths besegrare). Sathmogs och Eledains förenade styrkors stridsvärde är 352 (358 om Dakoths besegrare deltar i striden, 346 om dessa har stupat). Ledarna för de allierade styrkorna har Taktik FV 20. Daulruag har Taktik FV 16. Om han har stupat förlorar hans här automatiskt alla taktikslag.

Du kan antingen själv hitta på härarnas exakta sammansättning (mest tungt infanteri på båda sidor) eller dra av förlusterna direkt från stridspoängen (10% förluster innebär att stridsvärdet sjunker med 10%), istället för att slumpvis välja ut de förlorade maniplarna. Om Daulruag överlevde attacken eller om rollpersonerna inte åtog sig uppdraget kommer han att leta efter dem under striden. Han räknar nämligen med att kunna höja sina egna truppers stridsmoral och sänka fiendens genom att personligen döda Dakoths besegrare.

Om du inte har Gigantreglerna kan du anta att slaget helt kommer att avgöras av vem som dödar vem: Daulruag eller rollpersonerna. Den förlorande sidan håller i så fall ut i ungefär en halvtimme och skingras sedan.

Maten

Om rollpersonerna lyckas blir de återigen hyllade som hjältar. På Godvindels inrådan samlar man in fiendernas vapen och rustningar för att föra dem västerut över havet, där vapen är efterfrågade, för att byta till sig spannmal. Olyckligtvis är piraterna i trakten mycket ökända och lever upp till sitt rykte. Därför samlar Sathmogs och Eledains tjänare sina allra



främsta soldater för att följa med och försvara skeppen. Alla förväntar sig ab Österlandets stora hjältar - rollpersonerna - också skall följa med.

Fartyget kommer att bli anfallet av tre gånger så många pirater som det finns soldater på handelsfartyget. Elitsoldaternas bättre utrustning och träning kommer att fälla utslaget om roll personerna gör bra ifrån sig, t ex om de dödar fyra av de sex piratledarna. Sjögången kommer inte att vara mer än måttlig under striden - Eledain och Sathmog har inte helt glömt sina folk.

Piratledare

STY	16		
SMI	16		
INT	14		
STO	12	**KAR**	16
PSY	12	**KP**	13
FYS	14	**SB**	-

Färdigheter: 2 Närstridsvapen 18 (ibland tunga vapen), Sköld eller Parerdolk 18 (gäller inte om piraten använder treudd), 1 Avståndsvapen 18, Sjökunnighet 18, Simma B4, Taktik 10.
Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen och ibland en romersk hjälm.

Typisk pirat

STY	11		
SMI	15		
INT	9		
STO	10	**KAR**	8
PSY	10	**KP**	1
FYS	12	**SB**	-

Färdigheter: 1 Lätt närstridsvapen 12 (i regel kortsvärd, handyxa eller treudd), Parerdolk 10 (gäller ej om piraten använder treudd), Liten båge eller Kastspjut 12, Sjökunnighet 16, Simma B4, Upptäcka fara 8.
Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen.

Om Österlandets trupper vinner kommer andra pirater att akta sig, och de kan köpa stora mängder spannmål för vapnen, piraternas skepp och deras vapen, samt den belöning de får av Västerns handelsskrå för att de har besegrat piraterna.

Kölden

Om spelarna lyckas lösa även det andra problemet verkar det ljusna för Österlandet. Det är ont om mat men ingen direkt svält. Man har fått tränga ihop sig ordentligt men alla har tak över huvudet. Eledains och Sathmogs tjänare har slutat se varandra som dödsfiender (detta beror delvis på att de har tvingats att samarbeta och på att Herz onda inflytande har börjat försvinna), även om de inte är vänner heller. Viktigast är dock att en stark framtidstro har börjat spira bland Österlandets befolkning nu när Dakoth har försvunnit.

Så kommer chocken: ett sändebud från skogsalverna i norr meddelar att alverna inte kommer att tillåta att fler träd fälls av människorna i deras skogar. Kriget har gått hårt åt skogen och om de tillåter att människorna tar mer hotas återväxten.

Du bör betona -i synnerhet för rollpersoner från något av älvfolken att det här är en konflikt mellan två olika synsätt. Alverna (som ibland förstår sig på människor lika dåligt som människor förstår sig på alver) har inte förstått att människorna kommer att frysa ihjäl om de inte får ved; alver klarar sig ju utan och de bor ju dessutom längre norrut än människorna.

Även om de förstod skulle det inte göra så stor skillnad; träd lever många gånger längre än människor och eftersom människorna inte har haft vett att hushålla får de skylla sig själva. Skogsalverna utgår hela tiden från att människorna förstår något så självklart som att skogsalverna inte kan tillåta att de tar hur mycket skog som helst; sändebudet kan således inte förstå varför människorna är (eller

kanske spelar) så överraskade. För säkerhets skull påpekar han dock att om människorna tar till våld blir det värst för dem själva - alverna är experter på skogsstrid.

Kort därefter blir roll personerna kontaktade av Alataria, en dryad som sedan hennes mänsklige make dog hyser en moderlig kärlek till människorasen. Hon känner till människornas problem och kan skänka dem en strimma hopp -i ett alvsamhälle i norr finns en animistakademi där flera trollkarlar kan besvärjelsen SNABBVÄX. Om rollpersonerna kan finna akademin och övertala magikerna att hjälpa människorna vore problemet ur världen.

Om rollpersonerna frågar Vindjungfrun (från trilogins första del) var akademin finns svarar hon: "I köldens rike, vid barbarernas hav, bor magiker utan like, intill synlögnarens grav." *(Eventuellt får du anpassa de geografiska namnen till din egen värld.)*



Nu kastas rollpersonerna in i ett vildmarks-äventyr på jakt efter akademin. Du får lägga upp en tabell för slumpmässiga möten under deras färd; det är bättre än att bestämma exakt vad de kommer att råka ut för eftersom det lämnar spelrum åt slumpen och spelarnas beslut. Här följer ett förslag till tabell:

Slå 1T100 två gånger per dygn

1-10: 4T6 uthungrade, desperata orcher (rester av Daulruags härar) angriper rollpersonerna.
11-15: Ett skogsrå försöker locka rollpersonerna vilse (detta möte kan bara ske i skog).
16-25: Rollpersonerna möter 5T6 silveralver på väg söderut för att hjälpa sina vännerskogsalverna som fruktar att människorna kommer att angripa deras skogar. Silveralverna är mycket misstänksamma mot alla människor, men kommer mte att angripa forst. Om akademin vet de inget.
26-30: En grizzlybjörnshona dyker upp ur ett buskage och reser sig hotande upp på bakbenen. Rollpersonerna har kommit obehagligt nära hennes ungar.
31-40: 3T6 magra och desperata legosoldater (även de rester från Daulruags härar) angriper rollpersonerna.
41-45: 5T10 man ur Eledains härar får syn på rollpersonerna. Den lilla truppen är utsänd för att angripa och eliminera kringströvande rester av Daulruags härar. De hälsar roll personerna vördnadsfullt.
46-50: 2T6 vargmän, som är ute på en jaktexpedition, passerar: De struntar helt i rollpersonerna och slåss, om nödvändigt, enbart i självförsvar.
51-60: Snöfall. Sikten minskar till 12 m i 1T8 timmar.
61-65: Snöstorm. Rollpersonerna måste stanna i 1T3 timmar.
66-100: Inget särskilt.

Då rollpersonerna når alvsamhället där akademin skulle ligga (vilket tar ca fyra dagar till häst) visar det sig att akademin har flyttat för flera månader sedan. Den ende som vet var den ligger numera är en gråalv vid namn Almindon som har försvunnit på väg söderut. Om rollpersonerna försöker undersöka vilken väg han tog blir de angripna av en grupp troll. Det visar sig sedan att dessa troll har ätit upp Almindon! I trollens näste (som rollpersonerna hittar utan att behöva leta) finner nämligen roll personerna Almindons karta med en beskrivning av vägen till akademin tillsammans med enstaka rester av alven. Tyvärr är kartan skadad och anteckningarna var ändå aldrig avsedda att läsas av någon annan än han själv, så de är inte särskilt tydliga. Du kan använda den karta som följer med eller göra en som passar din egen värld bättre.

Spelarna måste finna animistakademin snabbt för ju längre tiden lider kommer människorna att bli allt mer desperata och till slut utbryter ett regelrätt krig mellan alver och människor. Om spelarna lyckas tyda kartan väl, och snabbt finner akademin kan de förhindra att det blir mer än några enstaka strider. - Givetvis skall du slå för slumpmässiga möten medan rollpersonerna letar efter akademin med hjälp av kartan.

In i finkan

När rollpersonerna kommer nära sitt mål blir de omringade av 60 ryttare. Gör fullständigt klart för spelarna att motstånd är meningslöst, men om de envisas med att anfalla soldaterna så låt dem slåss tills de har vett att ge sig. Rollpersonerna avväpnas och förs till ett slott. Där blir de kastade i fängelse men innan dess skall du låta dem lägga märke till några konstiga saker i slottet: fanor vajar i en vind som inte finns, soldaterna går alltid i takt och talar ovanligt ofta i korus, folkmassan på borggården verkar underligt homogen, mm. Om spelarna letar kommer de att finna fler konstigheter, men ge dem inte alltför mycket ledtrådar gratis.

Rollpersonerna kommer att få tillbringa en kort stund i fängelset innan de av borgherren döms till döden för spioneri (”rättegången” tar knappt en minut!). Inom en halvtimme (realtid) kommer rollpersonerna att halshuggas.

Låter det förvirrande? Allt har dock sin övernaturliga förklaring -slottet och alla dess invånare är en FATA MORGANA. Rollpersonerna befinner sig nämligen vid Synlögnarens grav. Detta var en illusionist vid namn Djakar som var härskare över det slott rollpersonerna befinner sig i (i själva verket är det en ruin). Då det började gå dåligt för honom förträngde han sina motgångar och använde illusioner för att skyla över felen. Han förlorade alltmer kontakten med verkligheten och hans rike förföll. Slutligen dog han ensam; utsvulten och övergiven till och med av sina trognaste i sitt förfallna slott, men han trodde fullt och fast att han fortfarande var vid sitt hov, mäktigare än någonsin och ständigt uppassad av sina talrika tjänare.

Som följd av detta blev han ett spöke, dömt att upprätthålla sina illusioner och döda alla förbipasserande tills den dag någon talar om för honom att hans illusioner inte är verkliga. Anledningen till ”felen” i hans stora illusion är att om en person skall styra en illusion som omfattar hundratals människor är det ofrånkomligt att han glömmer några av de tusentals detaljerna i illusionen.

Rollpersonernas enda chans att överleva är sålunda att uttrycka någon form av tvivel på FATA MORGANAn, exempelvis genom att säga: ”det här kan inte vara verkligt”, eller genom att avslöja den med MAGISK SYN eller någon annan besvärjelse. Kom ihåg att spelarna bara har en halvtimme på sig - trons makt är stor - de kommer verkligen att dö vid avrättningen. Om några rollpersoner ”dödades” när de greps är de visserligen

bara medvetslösa, men eftersom de lämnas kvar i snön kommer de att frysa ihjäl inom en timme.

Synad bluff

Om spelarna lyckas avslöja illusionen försvinner den och Djakar visar sig för dem. Rollpersonerna känner igen honom som den man som dömde dem till döden, men är nu i spökskepnad. Han tackar dem, berättar vad som har hänt honom och ber dem sprida historien vidare så att andra kan ta varning av hans öde. Kort därefter kommer några alver från animistakademin. De har till sin stora förvåning sett att det farliga och mystiska slottet som de kom hit för att studera - på säkert avstånd - har förvandlats till en ruin. Det är av detta skäl som akademin har flyttat. Då rollpersonerna berättar om vad som har hänt och om sitt problem, går alverna med på att hjälpa dem som tack för att rollpersonerna har löst slottets gåta åt dem.

Om spelarna inte har tagit alltför lång tid på sig, kommer de att kunna få alverna och människorna att sluta fred nu när krigsorsaken är avlägsnad. Det kommer dock att råda en ömsesidig misstänksamhet mellan människor och alver för en god tid fram över.



Kommande Problem

Därmed är det tredje problemet förhoppningsvis avklarat, men allt är inte frid och fröjd för det; nu när ingen yttre fiende förenar Eledains och Sathmogs tjänare är risken stor att de råkar i luven på varandra igen. De är ju trots allt i det närmaste religiösa fanatiker med delvis motsträviga läror. Eftersom rollpersonerna respekteras av båda grupperna är de nog de enda som kan medla mellan de båda.

Efter vintern kommer immigranter från andra länder att försöka slå sig ner i det ouppodlade Österlandet nu när Dakoth är borta. Trots att jorden mycket väl räcker åt alla, kommer detta förmodligen att väcka harm hos många.

"Vi har byggt upp en framtid åt oss och våra barn här. Vi kommer inte att tillåta att några främlingar försöker roffa åt sig en bit av kakan!" är ett tyvärr alltför bekant sätt att tänka.

Dessutom har immigranterna delvis en annan religion, vilket kommer att väcka harm i Eledains och Sathmogs teokratiska riken. Hur alverna reagerar på att det orörda Österlandet exploateras är en annan sak.

Spelarna kommer att få ta itu med många problem, men dessa överlåter jag åt dig.

Godvindels skiss

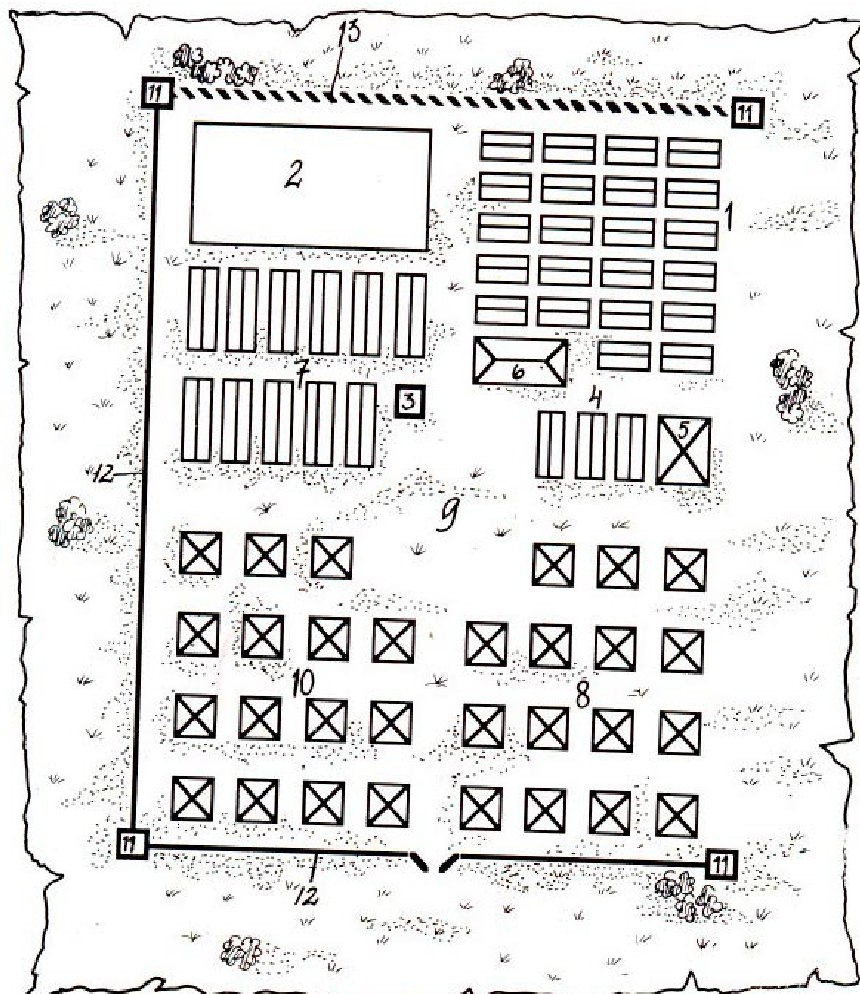
1 Elitsoldaternas tältrader
2 Inhägnad för riddjuren
3 15 m högt utsiktstorn av trä
4 De högre officerarnas tält
5 Större byggnad, förmodligen ett förråd
6 Välbevakat tält, troligen stabstält
7 Kavalleristernas tältläger
8 Manskapets tältrader (människor)
9 Samlingsplats
10 Manskapets tältrader (orcher)
11 Sex m höga vakttorn
12 Färdiga pallisader
13 Halvfärdig pallisad

Godvindel har fel på en punkt. Det han tror är stabstältet är i själva verket matförrådet (det är därför det är så välbevakat). Daulruags stabstält är det mittersta av de högre befälens tält (4).

Almindons karta

Det skall stå: "Följ floden. Ej fartyg *[dvs det går inte att använda större vattenfarkoster på floden]*. Undvik nomaderna. Skolan ligger precis mitt emellan Långskogen och floden. Dock lite närmare skogen. Besynnerliga fenomen observerade öster om skolan. Synlögnarens grav. Undvik dessa."

Akademin ligger mellan västra delen av floddeltat och Långskogens norra ände. Rollpersonerna befinner sig två mil söder om Långskogen när de hittar kartan.


13
11
11
2
1
7
6
3
4
5
12
9
10
8
11
12
11



"Hur som helst finns det inga lyckliga slut i historien, bara kriser som kommer och går."

- Isaac Asimov

Författat av: Dag Stålhandske
Illustrationer: Tony Darwitch
PDF: Jonas

Tidigare publicerat i Sinkadus nummer 16 (1988)

